

Una nueva colección de literatura electrónica en lengua española en la web de ELMCIP



Maya Zalbidea Paniagua
Universidad Complutense de Madrid

Resumen

Los objetivos de este artículo son, en primer lugar, presentar una colección actualizada y extensa de literatura electrónica española y latinoamericana publicada en la web de ELMCIP de la Universidad de Bergen, Noruega. Se definirá qué criterios y taxonomías han permitido describir y analizar los nuevos géneros pertenecientes a la literatura electrónica, como las hipernovelas, novelas multimedia, webnovelas, blognovelas, novelas colectivas, wikinovelas y poemas electrónicos. En segundo lugar, argumentar de qué modo los autores invitan a los usuarios a interactuar con el objetivo de provocar emociones que conllevan a determinadas reflexiones acerca de cómo ha influido el mundo digital en los temas, recursos literarios, imaginaria, sociedad, cultura y humanidades digitales en los países de habla española. Se mostrará de qué modo las autoras feministas analizan temas de género e igualdad en el ciberespacio. Asimismo, este artículo incluye los resultados de un estudio realizado en la Universidad Complutense de Madrid sobre la respuesta de lectores de obras de esta colección de literatura electrónica en lengua española.

Palabras clave

Literatura electrónica en lengua española, recopilación, humanidades digitales, autoras feministas, estudio de la respuesta del lector.

Abstract

The aims of this article are, in the first place, to present an extensive and up to date collection of Spanish language electronic literature, published on the web page ELMCIP of University at Bergen, Norway. I am going to define the criteria and taxonomies which made possible the description and analysis of new genres pertaining to electronic literature, such as hypernovels, multimedia novels, webnovels, blognovels, collective novels, wikinovels and electronic poems. In the second place, I will argue in which way the authors invite users to interact in order to provoke emotions that lead to reflection on how the digital world has influenced themes, literary techniques, imagery, society and digital humanities in Spanish speaking countries. I am going to show how feminist authors analyze issues of gender and equality in cyberspace. Moreover, this article includes the results of research made at Universidad Complutense de Madrid on reader's response to the collection of electronic literature in Spanish language.

Key words

Electronic literature in Spanish language, collection, digital humanities, feminist authors, reader response study.

Este artículo nace de los resultados de mi colaboración durante el año 2013-2014 en el proyecto de investigación ELMCIP en la Universidad de Bergen de Noruega. He publicado en la Web de acceso abierto del proyecto una amplia colección bilingüe (en inglés y en español) de autores, obras, publicaciones de investigación, eventos, materiales didácticos y organizaciones relacionadas con la literatura electrónica en lengua española. Esta colección ha sido publicada en la base de conocimientos del proyecto de investigación ELMCIP “Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice” (Literatura electrónica como modelo de creatividad e innovación en práctica), proyecto financiado por HERA y liderado por Scott Rettberg, profesor y autor de literatura electrónica, y uno de los pioneros en la investigación de las humanidades digitales en Estados Unidos.

En el título de la colección se especifica “lengua española” para abarcar todas las obras de literatura electrónica en lengua española tanto de España como de Latinoamérica. No resultó fácil elegir un título para la colección dado que si se titulara *Literatura electrónica española* no incluiría todas las obras digitales de autores hispanos. Del mismo modo, haberla titulado *Literatura electrónica hispánica*, como la colección de la Fundación Cervantes, habría excluido a las obras españolas. Otro planteamiento con respecto a la creación de la colección y la elección del título fue el de cómo incluir autores cuya lengua materna es el español pero escriben en inglés. Dichos autores y sus obras han sido incluidos en la colección porque, aunque la lengua en la que escriben sea el inglés, se su trabajo está relacionado con su procedencia española o hispana y el mundo literario hispanoamericano. Por lo tanto, la colección lleva por título: *Spanish*

Language Electronic Literature (*Literatura electrónica en lengua española*), lo cual abarca obras españolas y latinoamericanas. El título aparece en inglés, como todas las colecciones de la web, porque se trata de una base de conocimiento de literatura electrónica internacional. No obstante, las descripciones de las obras literarias han sido publicadas en inglés y en español, indicando el recurso en el caso de descripciones adquiridas de publicaciones en páginas web (y el nombre de la traductora: Maya Zalbidea Paniagua), y con el nombre de la autora (Maya Zalbidea Paniagua) en aquellas descripciones originales e inéditas que han sido creadas exclusivamente para esta colección. En cuanto a las numerosas obras y publicaciones de investigación publicadas en catalán, fruto del proyecto Hermeneia de la Universitat de Barcelona, han sido incluidas en una colección titulada *Spanish Electronic Literature* (*Literatura electrónica española*) que comprende todas las obras digitales españolas en castellano y en catalán publicadas en Internet.

Esta colección de libre acceso permite a investigadores, escritores y artistas conocer las obras de literatura electrónica que se encuentran actualmente *online*, desde las que fueron creadas hace diecisiete años, hasta las más actuales. Para cada obra se ha redactado una descripción acompañada de imágenes; cada obra ha sido categorizada con etiquetas relacionadas con la temática tratada o el software con el que ha sido creada; y para cada obra se proporciona el URL donde ha sido publicada. La colección cuenta con la biografía de autores e investigadores especialistas en humanidades digitales, y con una sección de

recursos didácticos de acceso libre que pueden ser utilizados en las aulas.

Páginas webs y recursos utilizados para recopilar obras de literatura electrónica en lengua española

Una página Web en la que podemos encontrar obras creativas de literatura electrónica exclusivamente en lengua española es la Web de la Fundación Cervantes, titulada *Literatura Electrónica Hispánica* (2009). El editor de dicha Web, Juan José Díaz, ha clasificado estas obras considerándolas distintas a las obras digitalizadas por sus cualidades tecnológicas:

Creemos que tres rasgos distinguen a una obra literaria electrónica de una convencional: el hipertexto, los recursos multimedia y la interactividad; las tres palancas que ofrece Internet. Son, pues, narraciones diseñadas para la red, viven en un espacio puramente virtual donde la ficción narrativa ya no se materializa en formato código -hojas de papel impresas, cosidas y numeradas- sino en pantallas de ordenador. [...] Estas obras se distinguen por su audacia experimental, por tratar de encontrar nuevos efectos en la experiencia lectora a través de los recursos que ofrece el ciberespacio.¹

El criterio que he seguido para añadir todas las obras de la Web de literatura electrónica hispánica de la Fundación Cervantes ha sido el hecho de que son obras consideradas ya clásicas y de calidad, y por lo tanto valoradas en las humanidades digitales. Cabe destacar que la Web incluye la biografía de cada uno de los autores y las obras clasificadas según el tipo de

1 Juan José Díaz, "Presentación de la Web de literatura electrónica hispánica".

narrativa. Las obras están clasificadas en hipernovelas, hipermedia, webnovelas, blognovelas, novelas colectivas y wikinovelas. Encontramos distintos géneros de narrativa digital y, sin embargo, ninguna obra de poesía electrónica ni de ciberdrama o performance. En última instancia, la Web incluye artículos, enlaces y un enlace destacado del blog *Literatura electrónica* editado también por Juan José Díez. A diferencia de la Web de *Literatura electrónica hispánica* que fue completada en el 2009 y cuyos contenidos permanecen tal y como se publicaron en su momento, es decir, sin ninguna modificación, en el blog de *Literatura electrónica* la información está siendo actualizada constantemente. A través de este blog podemos leer noticias sobre qué conferencias sobre literatura electrónica van a tener lugar, los nuevos estudios y másteres de humanidades digitales, y los últimos productos y soportes de literatura digitalizada: los manuscritos digitales, las bibliotecas electrónicas, aplicaciones, tabletas, libros electrónicos, etc. En el blog se han almacenado numerosas obras de literatura electrónica en lengua española incluyendo la poesía electrónica. El listado y las descripciones de las obras han resultado de gran utilidad para la colección, algunas descripciones las he incluido en la colección y he traducido su descripción al inglés para que los no hispanohablantes puedan conocerlas. He redactado descripciones nuevas y originales de numerosas obras en las que destaco, además de su belleza poética, el software con el que han sido creadas y cuál es el papel que el lector o lectora debe asumir para disfrutar en el recorrido o recorridos de la lectura y visualización.

Además de la web de *Literatura electrónica hispánica* de la Fundación Cervantes y el blog de *Literatura electrónica* de Juan

José Díez, he escogido las obras publicadas en español para mi colección de *Spanish Language Electronic Literature (Literatura electrónica en lengua española)* de la web de Hermeneia, así como las obras en catalán para mi colección de *Spanish Electronic Literature (Literatura electrónica española)*. En Hermeneia están recopiladas y publicadas más de setecientas obras literarias digitales en lengua española, catalana e inglesa. El proyecto del que nace la web se titula "Hermeneia: Estudios literarios de las tecnologías digitales". El Grupo de Investigación Hermeneia fue creado en 1999, y en 2009 fue reconocido como grupo consolidado por la Generalitat de Catalunya. La Web de Hermeneia puede ser leída en catalán, español e inglés, lo que ha permitido que se la conozca internacionalmente. En Hermeneia se ha catalogado una colección de literatura digital online, una colección de literatura digital catalana, ejemplos de guías didácticas para la enseñanza de la literatura digital, y dos áreas de lectura: una contiene una colección de publicaciones académicas y la otra, trabajos de alumnos del *Máster en literatura en la era digital* de la Universidad de Barcelona; ambas han resultado indispensables para completar todos los campos de la colección de *Literatura electrónica en lengua española* de la base de conocimientos de ELMCIP.

No hay muchas universidades en España en las que se hayan creado estudios de literatura electrónica, y por lo tanto el máster de la Universidad de Barcelona debe ser considerado el inicio de la incorporación de las humanidades digitales en las instituciones de enseñanza. Dado que muchas obras de literatura digital han sido escritas en catalán, he creado una colección titulada literatura electrónica española en la base de conocimiento

de Elmcip, en la que he recopilado un total de treinta y dos obras de autores españoles que escriben en español, inglés y catalán.

Otra biblioteca que ha servido para incluir más obras de literatura electrónica en español ha sido la de la biblioteca digital *Ciberia: Literatura Digital en Español*, un proyecto de investigación fruto del grupo de investigación LEETHI (Literaturas Españolas y Europeas del Texto al Hipermedia) nacido en 2000 y reconocido como consolidado por la Universidad Complutense de Madrid desde 2005. La biblioteca digital Ciberia publica toda la información en lengua española. En esta biblioteca se han publicado obras digitales en lengua española desde 1997 hasta 2013, un total de sesenta obras, incluyendo una breve descripción de las mismas, una captura de pantalla para identificar a cada una, y un glosario de términos del universo ciberliterario.

Continuando la búsqueda de literatura digital española encontré el Proxecto le.es: Literatura Electrónica en España (2011), financiado por la Consejería de Educación de la Junta de Galicia. Toda la Web está en lengua gallega y en ella se publican obras de literatura electrónica, publicaciones académicas, y noticias actualizadas dentro del ámbito de la literatura electrónica, haciendo especial hincapié en la literatura electrónica española.

Para completar la colección de literatura electrónica en lengua española he buscado en las webs personales de autores mencionados en estas colecciones y he incluido otras obras suyas; muchas de las cuales no habían sido descritas previamente en ninguna otra colección, y por lo tanto he creado nuevas descripciones y críticas de ellas. También he incluido obras que he

encontrado en Internet sin ayuda de ninguna recopilación de organización alguna. Mi criterio para elegir las obras y considerarlas parte de la literatura electrónica ha sido optar por obras que pudieran ser catalogadas como las obras etiquetadas en la Electronic Literature Organization (La organización de Literatura Electrónica), la primera organización de literatura electrónica internacional reconocida en el mundo académico.

Con el fin de destacar la importancia de mujeres autoras en la literatura electrónica, he creado la colección *Women Authors and Cyberfeminism. Autoras y ciberfeminismo*. Encontramos en ella numerosos libros, tesis doctorales y artículos de investigación que confirman que en la historia de la literatura electrónica la primera ficción hipertextual fue *afternoon, a story* de Michael Joyce, publicada en 1987. Robert Coover, en 1992, confirmó que este autor fue pionero de la novela hipertextual,² a lo que le siguieron numerosos investigadores haciendo llegar al público general la idea de que la primera ficción hipertextual la creó y escribió un hombre llamado Michael Joyce. Sin embargo, como confirma Kathi Inman Berens,³ la primera ficción hipertextual la escribió una mujer, Judy Malloy, un año antes de la de Michael Joyce, en 1986; esta obra se titulaba *Uncle Rogers*. El hecho de que los críticos hayan olvidado la obra de Judy Malloy puede deberse a diversas razones, según Kathi Inman Berens puede ser una cuestión de género. En cualquier caso, es indispensable que la labor creativa y científica de las mujeres no sea invisibilizada sino destacada, especialmente si mujeres como Judy Malloy

2

Robert Coover, "The End of Books".

3

Kathi Berens, "Judy Malloy's Seat at the (Database) Table: A Feminist Reception History".

fueron innovadoras en crear narrativas hipertextuales. Otro caso a destacar es el de colectivos como VNS Matrix, quienes utilizaron Internet como instrumento para defender los derechos de las mujeres con sus hipermedias y obras de arte de los nuevos medios. Autoras españolas como Remedios Zafra investigan acerca del rol de las mujeres en el ciberespacio y el activismo ciberfeminista que tiene lugar en las redes de mujeres en Internet. Autoras como María Mencía crean colecciones de obras de literatura digital creadas por mujeres y autoras como Dora García en la obra *La Esfinge*, en las que cuestionan el modo en que los roles de género se han naturalizado en la sociedad. Para llevar a cabo esta colección he redactado biografías de autoras y descrito obras de mujeres, especialmente aquéllas que tratan temas de feminismo, igualdad, estudios de género, LGTB, y reflexiones acerca del cuerpo en el ciberespacio. Además de las webs mencionadas arriba y de las búsquedas libres de obras de literatura electrónica y arte de los nuevos medios realizadas por mujeres, utilicé la página Arte y políticas de identidad (2008) — en la que hay una colección de artistas de los nuevos medios— y Violencia sin Cuerpos (2006), donde podemos encontrar obras de arte de los nuevos medios, así como hipermedias que tratan el tema del feminismo y la violencia de género.

Elementos culturales de la literatura electrónica procedente de países hispanohablantes

La literatura electrónica de España y Latinoamérica tiene características muy similares a la de autores de otros países: la

multilinealidad, la escritura colaborativa, la intertextualidad y la interactividad, entre otros. La literatura electrónica española ha sido influida por las obras de literatura electrónica de autores norteamericanos como vemos reflejado en la terminología utilizada (hay términos que han sido traducidos, como hipernovela; otros han conservado el nombre en inglés, como hipermedia), en el software utilizado para crear las obras, en la interactividad con carácter lúdico similar a la de los videojuegos, y los diversos géneros literarios: ficción hipertextual, poesía kinética, generadores de poemas, hipermedias, etc. Las temáticas también se asemejan a las de las obras de literatura electrónica de otros países: la angustia que puede provocar el medio digital desconocido, la ansiedad ante la necesidad de contacto físico que provoca la comunicación online, y la participación de los usuarios al poder escribir comentarios en las obras digitales e incluso crear para éstas finales distintos al concebido por el autor.

Sin embargo, hay elementos de la cultura, historia, el arte y la literatura española y latinoamericana que la distinguen de la literatura de autores de otras nacionalidades. Tomemos como ejemplo la obra *Trincheras de Mequinenza* (2007) de Félix Rémirez: este hipermedia consiste en el diario epistolar de un soldado republicano durante la guerra del Ebro, y tanto el contenido como los recursos estilísticos utilizados —fotografías de hechos reales y paisajes donde se desarrolló el enfrentamiento, así como canciones de la época— nos transportan a un momento de la historia de España. Otra novela hipertextual histórica es *Don Juan en la Frontera del espíritu* (2009) de Juan José Díez. En esta hipernovela Don Juan Valera, durante su embajada en Washington, se enfrenta a los rebeldes cubanos

y se enamora de la hija de Bayard, el Secretario de Estado del presidente Cleveland. Los lectores pueden observar la esencia de la literatura histórica española e hispanoamericana en estas obras digitales. También hay novelas hipertextuales en las que destaca la intertextualidad, obras inspiradas en clásicos de la literatura española como *Una contemporánea historia de Caldesa* (2007) de Félix Rémirez, inspirada en “La Tragedia de Caldesa” de Joan Roís de Corella, escritor valenciano del siglo XV. En otras obras los autores utilizan textos de escritores clásicos del mismo modo que hace María Mencía en *Transient Self-Portrait* (2012), obra en la que incluye poemas de Garcilaso de la Vega y Luis de Góngora. Al haber distintos autores en la misma obra, nos encontramos ante la polifonía de las obras hipertextuales, la característica que Jerónimo Alayón López consideró más común en las obras de literatura electrónica: “la realidad polifónica, hecha de múltiples voces”.⁴

No sólo la temática sino también la estética de las obras refleja la cultura de los países en la que los autores han nacido. Por ejemplo en *El alebrije*, de Carmen Gil, hay imágenes de esqueletos y criaturas fantásticas llamadas alebrijes, ambos provenientes del folclore mexicano; tanto los colores como las formas empleados reflejan la influencia de las creencias mitológicas y las festividades de la cultura mexicana.

El éxito, la conservación y la evolución de la literatura electrónica depende de sus autores, lectores y críticos. De acuerdo con

4 Jerónimo Alayón Gómez, “Perspectivas y problemas de la narrativa hipertextual”.

Félix Rémirez hay una serie de condiciones que deben darse para que la literatura electrónica pueda ser más conocida y valorada:

Que el corpus de obras digitales (no digitalizadas) de calidad y populares aumente exponencialmente. b) Que se escriban más obras [...] y que atraigan a un número significativo de lectores. c) Que el texto, que las palabras, vuelvan a estar en el centro de la obra, algo que la anteriormente citada van Dijk menciona al hablar de las críticas que Si-manowski hace al arte digital en cuanto que canibaliza el texto, que olvida lo realmente importante, la historia, para ocultarla con unos efectos especiales que a pocos interesan. d) Que exista una crítica profesional severa sobre las obras digitales. [...] e) Un salto tecnológico [...] Lo que es cierto es que los dispositivos actuales son limitados, que cansan la vista, que programarlos - dada la complejidad de los lenguajes de computación y la poca estandarización entre plataformas- es una pesadilla, que las restricciones de derechos y *copyrights* hacen inviable que un creador solitario llegue a escribir una obra digital que tenga potencial mercantil.⁵

Géneros y subgéneros de la literatura electrónica en lengua española

Las novelas hipertextuales

Las novelas hipertextuales rompen el discurso lineal literario y se caracterizan por sus recorridos de lectura no lineal. Cada lexía —página o pantalla— conduce al lector a otras lexías. Algunas novelas hipertextuales ofrecen al lector la posibilidad de elegir distintos caminos y distintos finales. Algunas no tienen ni principio ni final. Hay obras que incluyen instrucciones para ser leídas y “jugar” con ellas.

5

Como el cielo los ojos (1998) de Edith Checa, una de las historias hipertextuales más antiguas de la literatura electrónica en lengua española, se caracteriza por ofrecer una lectura fragmentada cuyo sentido se descubre por medio de relaciones intertextuales. El usuario se encuentra con una cuadrícula, en la que cada sección está ocupada por un ojo. En el eje vertical leemos tres nombres (Javier, Iñiqui y Paco) y el eje horizontal está numerado del uno al trece. Este tipo de lectura puede suscitar curiosidad en el lector cuya tarea es encontrarle el sentido al rompecabezas. Otra obra publicada el mismo año es *Condiciones Extremas* de Juan B. Gutiérrez, una novela experimental que pasó por tres procesos de re-escritura con tres técnicas diferentes. Sirvió para comprobar técnicas de autoría y las reacciones de los lectores.

Una ficción hipertextual con final abierto es *Desde aquí* de Mónica Montes. La voz narrativa presenta tres personajes: Sofía, Mara y Carlos. A través de un lenguaje poético lleno de metáforas y pensamientos filosóficos el lector hace clic en hipervínculos para poder seguir este fragmentado y desordenado relato. La historia está incompleta y abierta a las interpretaciones del lector o lectora. ¿Por qué Sofía quiere abandonar su vida? Mara y Carlos tienen una relación pero ¿cuál es la relación entre Sofía y Carlos? ¿Por qué se deprimen tanto cuando piensan en el pasado? Los lectores deben encontrar las respuestas.

Hay un subgénero de ficción hipertextual muy común en el mundo hispánico: las novelas hipertextuales detectivescas. Los autores utilizan las técnicas narrativas de las novelas detectivescas o policíacas porque invitan al lector a interactuar eli-

giendo el mejor recorrido para resolver el caso, abrir o no una puerta, hablar con alguien o no hacerlo, etc. En estas obras el lector se convierte en el protagonista de la historia y el responsable de su final.

Hazlo (2011) de Santiago Eximeno es un claro ejemplo de relato detectivesco digital creado con Undum, una herramienta para crear juegos interactivos hipertextuales. El protagonista de la historia es el lector, el cual debe elegir entre dos posibles opciones que cambiarán su destino. Es una historia de misterio y horror en la que la tensión aumenta por el hecho de ofrecer la posibilidad de encontrar dos finales distintos en la misma historia. El lector es premiado si es valiente, y castigado si es cobarde.

Como si fuese el mismo Sherlock Holmes, el lector de *El misterio de Backersfield* (2006) de Carlos Carmona se pone en la piel de un investigador que debe introducirse en una mansión para resolver el misterio de una sospechosa muerte. A través de opciones excluyentes, el usuario avanza en la investigación, pero debe ser cauteloso o el investigador morirá antes de resolver el caso.

Dentro de la literatura electrónica española, algunos escritores optan por las blog novelas en las que los lectores pueden dejar sus comentarios, como es el caso de *El diario del niño burbuja* (2004) de Belén Gache, en el que la autora, a manera de *constraint* oulipiano, eligió una imagen al azar y la publicó con un post en el que se cuenta un día en la vida de un niño burbuja. Otra blog novela de temática más humorística es *¡Más respeto que soy tu madre!* de Hernán Casciari del 2009, en la

que la narradora, Mirta Bertotti, es un ama de casa argentina que debe lidiar con su esposo, su suegro drogadicto, y tres hijos adolescentes.

Otro género común es la novela colectiva en la que un grupo de escritores, o un profesor y sus alumnos, escriben una novela. Una obra conocida internacionalmente es *La huella del cosmos* (2005) de Domenico Chiappe. En esta obra había un espacio dedicado a la obra novelística escrita para el lector y la zona en la que los participantes discutían y aportaban sus ideas. En última instancia, en las Wikinovelas el usuario puede añadir partes en la historia. *El regreso de Cecilio*, de autor anónimo, es una novela abierta a que, con toda libertad, los usuarios añadamos los extractos que queramos. El hecho de que el lector se vuelva autor de la obra cambia el concepto de obra cerrada y lo convierte en una obra abierta e infinita.

Los hipermedias

Los hipermedias narrativos son ficciones hipertextuales que incluyen gráficos, sonido, video, texto e hipervínculos. En la literatura electrónica española los hipermedias pueden captar con más rapidez el interés de lectores con inclinaciones hacia arte, el diseño gráfico, los videojuegos, los cómics, el cine y la música. Los múltiples medios exigen un análisis crítico en el que no sólo han de atenderse a los modos lingüísticos, sino también a los audiovisuales, lo que hace que la crítica literaria tenga que ser también artística. En mi tesis doctoral propuse un análisis

semiótico de los modos verbales y visuales de los hipermedias,⁶ pero actualmente no contamos con una metodología concreta y nueva que haya sido creada exclusivamente para analizarlos. Esta dificultad hace posible que la investigación en el proceso de lectura de literatura electrónica sea tan amplia.

Un hipermedia ensayístico, que con su estructura sencilla y su contenido inquietante consigue que el lector o lectora lo disfrute sin ninguna dificultad ni falta de interés, es *Heartbeat* (1999) de Dora García. Se trata de una reflexión acerca del estado de percepción alterada en el que se encuentran los jóvenes adictos a escuchar exclusivamente el sonido de sus corazones; son personas que tienen pánico al silencio y por ello se sienten reconfortadas refugiándose en discotecas oscuras en las que entran en un estado de trance. Los *heartbeaters* ("latedores") siempre tienen puestos los auriculares, una tendencia común entre los esquizofrénicos, quienes los utilizan para no oír sus voces interiores. El hipermedia incluye imágenes del pecho de una delgadísima adolescente en sujetador; en ellas se puede ver a la chica escuchando los latidos de su corazón por medio de un estetoscopio. Dada la similitud estética entre ambos elementos, la autora Dora García utiliza el estetoscopio como símbolo de los auriculares; a través de esta comparación analiza cómo los jóvenes utilizan la música para poder encontrar su propia identidad y, al igual que en sus propios latidos, la absoluta certeza de que están vivos.

6 Maya Zalbidea Paniagua, *Reading and Teaching Gender Issues in Electronic Literature and New Media Art*, p. 31.

Wordtoys (2006), de Belén Gache, es el hipermedia más híbrido y con recursos tecnológicos más variados de esta colección de literatura electrónica en lengua española. Este hipermedia es conocido internacionalmente por su calidad. En esta obra con forma de libro ilustrado se reúnen obras hipertextuales, poesía electrónica y medios audiovisuales creados desde 1996 hasta el 2006. Las obras utilizan la aleatoriedad, la permutabilidad, el juego y la re-escritura. Es la quintaesencia de la obra postmodernista, es un pastiche, un juego y una obra en la que se ha fragmentado otras obras; el lector puede jugar con ellas y deconstruirlas.

La poesía electrónica

Aunque haya menos obras de poesía electrónica en lengua española en comparación con el número de ficciones hipertextuales e hipermedias, ésta no sólo ha llegado a ser leída y visualizada, sino también expuesta en museos de arte por su calidad vanguardista. Del mismo modo, ha llegado a ser objeto de lectura en recitales de poesía.

Los “Tipoemas y Anipoemas” (1997) de Ana María Uribe son poemas animados en los que las letras explican el contenido del título del poema. La autora juega con la semántica, utilizando significantes para expresar un significado. En “Panorama desde un tren”, las letras “t” en movimiento se convierten en los postes de luz que veríamos desde un tren. En “Hojas rojas secas”, las letras caen simulando el movimiento de las hojas. En

“Gimnasia”, las letras parecen hacer ejercicios, provocando la sonrisa del lector ante tal sorpresa divertida. En “Primavera”, las letras “q” y “p” parecen flores creciendo desde el suelo. Estos poemas animados invitan a los lectores a divertirse y sorprenderse encontrando un lenguaje poético por medio de sencillas letras animadas.

Una obra de poesía digital en lengua española más reciente es *Mar de versos* de Félix Remírez . Esta obra es un trabajo poético digital que explora la generación automática de versos, en conjunción con la creación de una atmósfera adecuada a su lectura, lo cual incluye imágenes y sonidos marinos. Está programado en HTML5, JavaScript y CSS3, utilizando muchas de las opciones de este lenguaje. Deben activarse los altavoces para escuchar el ruido del mar. Para generar los versos, *Mar de versos* utiliza la técnica de los patrones (*templates*) con una amplia base de datos de posibles frases, y otra de palabras o sub-frases, que pueden encajar con los moldes de modo que se crean poemas de diferente calidad dependiendo del azar.

Muchos poetas actuales utilizan videos para acompañar sus poemas. *El rumor de los párpados* de Oscar Martín Centeno no sólo ilustra el poema y consigue reforzar el significado poético con la lectura expresiva del autor, sino que sus letras en movimiento hacen que el poema cobre vida, y hacen que el lector se sumerja en la relajante música de piano y en la imagen de las manos uniéndose en un ambiente líquido; como si esas manos estuvieran en un río dentro de un bosque imaginario en un recuerdo o un sueño. Oscar Martín Centeno dijo que el objetivo

de sus video-proyecciones es el de impregnar todos los sentidos de la audiencia.⁷

Psicología, política y género en la literatura electrónica en lengua española

En la literatura electrónica los autores utilizan la interactividad para acrecentar el interés de los lectores, y los recursos estilísticos y tecnológicos para que su obra pueda llegar a entrar en la psicología de los mismos. En la ficción hipertextual negra o detectivesca, la interactividad aumenta la tensión y el misterio. Los autores y autoras utilizan imágenes en movimiento, videos e imágenes distorsionadas para emocionar a los lectores, e incluso provocarles miedo, como en el hipermedia gótico *Psycho* de Félix Rémirez. En este hipermedia, la conversación entre un psiquiatra y un paciente que sufre esquizofrenia remueve las emociones del lector. El hipertexto aparece de forma automática, lo cual impide que el lector intervenga en el proceso de lectura; las imágenes y el hipertexto cambian rápido y en algunas secuencias al lector no le da tiempo de leer toda la historia. La única opción que el lector puede elegir es hacer clic sobre las palabras subrayadas que proporcionan descripciones de términos médicos, así como información acerca de una mujer de la que el paciente estaba enamorado. El paciente explica que está aterrorizado porque ve a personas detrás del psiquiatra, quien trata de distraerlo pidiéndole que le hable de la época en la que estudiaba música. El final es abierto y el lector no sabe si el paciente ataca a la enfermera, al psiquiatra, o si él

mismo muere al final. Este hipermedia ha sido programado con Flash CS5, y la narración está contada en distintos planos: dos planos que muestran la conversación de los personajes, otros planos que muestran lo que ellos piensan, un plano en el que las imágenes se mueven y crean un ambiente de misterio y terror acompañado de la *Música para cuerda, percusión y celesta* de Béla Bartók.

Nada tiene sentido (2002) de Isabel Ara e Iñaki De Lorenzo saca partido de la frialdad y extrañeza que puede provocar un hipertexto en el que el protagonista nos pide que lo salvemos, pasan los días y el protagonista escribe e-mails pidiendo socorro.

Nada tiene sentido es un diario digital de un narrador que está desesperado porque no puede salir de su habitación, lo único que puede hacer es escribir cómo se siente en la pantalla de su ordenador. A medida que leemos y observamos esta autobiografía nos damos cuenta que estamos leyendo las reflexiones de un esquizofrénico que termina perdiendo el orden lógico de las palabras y cuya identidad se ve fragmentada hasta disolverse en el espacio virtual.⁸

La cuestión es: ¿qué es lo que los autores y autoras de literatura electrónica pretenden al provocar confusión en el lector? En obras como *Psycho* o *Nada tiene sentido* se muestran distintas realidades simultáneas: la que cuenta el protagonista que parece ser la que debemos creer en un principio, la de los lectores que interpretan la historia, y la realidad racional que nos indica que el personaje esquizofrénico nos está explicando algo que no es real. Estas historias consiguen provocar inquietud y curiosidad gracias a que el medio digital aumenta la sensación

8 Romero López, Dolores. "Literatura digital en español: estado de la cuestión", p.13.

de misterio por los colores utilizados, así como al hecho de que el lector no sabe qué puede encontrar en la página siguiente, un email, un hipertexto o una imagen. Los autores y autoras pretenden cautivar a los lectores haciéndoles partícipes de una historia que juega con lo real y lo irreal.

Hay cierta tendencia en la literatura electrónica española a explorar las nociones de lo real y lo virtual, así como una desesperada necesidad de mostrar acciones en tiempo real a través de performances. En *Insertos en tiempo real* de Dora García se cuestiona la definición del arte, así como los límites entre performance y situación en tiempo real. En el nombre, la palabra “insertos” se refiere a la intención de estas obras de interrumpir, cuestionar e invertir las situaciones reales en tiempo real. Todos los insertos son interpretados por actores, profesionales y no profesionales, actores en el sentido de cómo actúan ante ciertas instrucciones y cuáles son sus funciones en diferentes contextos. ¿Estas personas saben que están siendo grabadas?, ¿se trata de performances simuladas? Aquí tenemos un caso en el que los medios construyen una percepción de la realidad, lo que Jean Baudrillard llamó “la precesión de los simulacros”: nos hemos creído lo que la sociedad ha construido, y lo original y real ya no existe, “la simulación es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal”.⁹

Hay obras que discuten cuestiones sociales y políticas como el tratamiento de los espacios privados y públicos en Internet. Belén Gache hace una parodia de la privatización de los espacios públicos y la abundancia de las leyes de copyright. *Word Market*

es un hipermedia que simula ser una Web dedicada a la venta y compra de palabras utilizando para ello una divisa especial: el Wollar. *Word Market* permite a los usuarios sacar beneficios económicos de las palabras, dándoles un valor capitalista.

Autores y autoras de literatura electrónica y arte de los nuevos medios emplean los modos audiovisuales y la interactividad para exigir justicia social y derechos de igualdad o criticar situaciones políticas. *Tejido de memoria* de Marina Zerbarini explora los temas de los derechos humanos, y la pobreza desigualdad social, proporcionando datos estadísticos, gráficos e imágenes con el objetivo de concienciar a los lectores.

La Esfinge (2005) de Dora García es un juego en el que una voz de mujer robotizada hace preguntas al lector y éste sólo puede responder sí o no. Las preguntas son acerca de las relaciones de pareja y lo que socialmente se considera, o no, corriente o verdadero.

El interés de tratar temas sociales, políticos, económicos y de género en la literatura electrónica y el arte de los nuevos medios proviene de la situación de significantes crisis y cambios que se están viviendo en la actualidad. Esta situación lleva a la (r)evolución y a la necesidad de exploración y experimentación, de provocación y reivindicación de un modo similar al de la década de los sesenta. Así argumenta Belén Gache el origen del arte de los nuevos medios asociado a la contracultura y la experimentación:

El Arte de medios tuvo un rol protagónico en el cambio producido, en la década del 60, en el campo de las artes [...] El Arte de medios nació ligado a la voluntad de apropiarse de los dispositivos tecnológicos monopolizados por los poderes establecidos y tuvo desde el comienzo un fuerte

componente “contracultural” [...] En el campo del arte se registra todo un conjunto de nuevos fenómenos: net.art, hacktivismo, open source, bending, open hardware, obras colaborativas y acciones impulsadas a través de la Red que, en gran medida, se presentan como herederas de las experimentaciones de los años 60.¹⁰

Un estudio de la respuesta del lector

En Marzo del 2014 organicé un seminario de literatura electrónica española y llevé a cabo un ejercicio de respuesta del lector con estudiantes del máster de estudios literarios de la Universidad Complutense de Madrid. Les sugerí leer tres obras: *Heartbeat* de Dora García, *Wordtoys* de Belén Gache y *Psycho* de Félix Rémirez. Les pedí que redactaran sus experiencias en el proceso de lectura de estos hipermedias.

Como resultado muchas participantes —en su mayoría eran mujeres— decían que les había resultado interesante conocer un nuevo tipo de literatura, pero que los programas con los que habían sido creadas las obras resultaban obsoletos. Las estudiantes que analizaron *Heartbeat* criticaron el hecho de que los hipervínculos las distraían y sólo dificultaban la lectura. Las estudiantes que comentaron *Wordtoys* dejaron constancia de haber disfrutado la polifonía y las múltiples sorpresas que podían encontrar en la lectura de un hipermedia que no tenía límites artísticos ni literarios. Una de las que eligió *Psycho* apreció la eficiencia de la narración, ya que en sólo cinco minutos el lector

es transportado a un ambiente terrorífico y llega al final de una forma brusca que sorprende. Consideró frustrante el hecho de que en el hipermedia no se deje al lector el tiempo suficiente para leer todo el hipertexto, incluso si se lee varias veces, pero que ese hecho, a su vez, aumenta el misterio. Otra estudiante enfatizó la intertextualidad y fragmentación del hipertexto que refleja el funcionamiento de una mente esquizofrénica.

Conclusión

La literatura electrónica de países de habla española vive en las páginas webs de los artistas y en los proyectos de grupos de investigación de humanidades digitales. Pocos congresos, seminarios y cursos han extendido los aspectos innovadores de la lectura y escritura digital, y su importancia en los lectores futuros y actuales. La mayoría de las obras de literatura digital son de libre acceso, no tienen precio ni publicidad; al no formar parte de la sociedad de consumo son todavía desconocidas para la mayoría del público. La literatura y el arte vanguardista nunca fueron fácilmente comprendidos por las masas. El arte de los nuevos medios está encontrando su lugar en los museos, y la literatura electrónica está comenzando a ser más reconocida e investigada en las universidades de España y Latinoamérica. Para conseguir que la literatura electrónica en lengua española sea conocida, valorada y pueda evolucionar, necesitamos seguir creando redes sociales que incluyan los nuevos avances digitales en los estudios literarios.

Bibliografía

Alayón Gómez, Jerónimo. "Perspectivas y problemas de la narrativa hipertextual", bib.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/literaturaelectronica/46837519915807384122202/p0000001.htm#l_o (consulta 20.09.2014).

Ara, Isabel e Iñaki De Lorenzo. *Nada tiene sentido*. www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/nada_tiene_sentido/ (consulta 14.09.2014).

Berens, Kathi. "Judy Malloy's Seat at the (Database) Table: A Feminist Reception History", *Kathiiberens.com*. kathiiberens.com/2013/07/19/dh-2013/ (consulta 13.09.2014).

Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona, Editorial Kairós, 1993.

Carmona, Carlos. *El misterio de Backersfield*, www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/miserio_bakersfield/ (consulta 22.07.2014).

Casciari, Hernán. *¡Más respeto que soy tu madre!*, mujergorda.bitacoras.com/ (consulta 13.09.2014).

Checa, Edith. *Como el cielo los ojos*, www.badosa.com/bin/obra.pl?id=no52 (consulta 14.09.2014).

Colle, R. "Cómo construir hipernovelas", *Revista Latina de Comunicación Social* 63, 2008, pp. 1-14. www.ull.es/publicaciones/latina/200801_Colle.html

Coover, Robert. "The End of Books", www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html (consulta 14.09.2014)

Díez, Juan José. "Presentación", www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/presentacion.html (consulta 14.09.2014).

El regreso de Cecilio, fiction.wikia.com/wiki/El_Regreso_de_Cecilio (consulta 14.09.2014).

Eximeno, Santiago. *Hazlo*, www.eximeno.com/hazlo.html (consulta 14.09.2014).

Fundación Cervantes Literatura Electrónica Hispánica, www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/index-2.html (consulta 14.09.2014).

Gache, Belén. *El diario del niño burbuja*, www.findelmundo.com.ar/bubbleboy/intro.htm (consulta 14.09.2014).

— “Del Arte de medios al New media art: estrategias de contracultura y activismo”, belengache.net/alnewmediaart.htm (consulta 14.09.2014).

— *WordMarket*. belengache.net/#blogs (consulta 14.09.2014).

— *Wordtoys*, www.findelmundo.com.ar/wordtoys/ (consulta 25.09.2014).

García, Dora. *Heartbeat*, doragarcia.org/heartbeat/index.html (consulta 14.09.2014).

— *Insertos en tiempo real*, doragarcia.org/inserts/index_es.html (consulta 04.03.2014).

Gutiérrez, Juan B. *Condiciones extremas*, www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?lng=HISPANIA&opus=1&pagina=1&nuntius=&artifex=3 (consulta 14.09.2014).

Martín Centeno, Óscar. *El rumor de los álamos*, [www.oscardmartincenteno.com/page1/page22/index.html](http://oscardmartincenteno.com/page1/page22/index.html) (consulta 14.09.2014).

Romero López, Dolores. “Literatura digital en español: estado de la cuestión” *Revista Texto Digital* 7, 1, enero-junio 2011, pp. 38-66. www.academia.edu/7007580/La_literatura_digital_en_espanol_estado_de_la_cuestion (consulta 14.09.2014).

Rémirez, Félix. *Mar de versos*, dl.dropboxusercontent.com/u/14089180/Mar/mar_de_versos.htm (consulta 14.09.2014).

— “Literatura digital. Cul de Sac.” biblumliteraria.blogspot.de/2012/11/literatura-digital-cul-de-sac.html (consulta 14.09.2014).

___ *Psycho*, dl.dropboxusercontent.com/u/14089180/psycho7.html (consulta 14.09.2014).

Uribe, Ana María. "Tipoemas y Anipoemas", www.vispo.com/uribe/ (consulta 11.09.2014).

Zalbidea Paniagua, Maya. *Reading and Teaching Gender Issues in Electronic Literature and New Media Art*, elmcip.net/sites/default/files/files/attachments/criticalwriting/reading_and_teaching_gender_issues_in_electronic_literature_and_new_media_art.pdf (consulta 14.09.2014).

___ "Spanish Language Electronic Literature Collection", elmcip.net/research-collection/spanish-language-electronic-literature (11 de septiembre de 2014).

Zerbarini, Marina. *Tejido de memoria*, www.marina-zerbarini.com.ar/tejido/dememoria.swf (consulta 11.09.2014).